MSX-ENGINE

Now feel the sensation!

Tweemaandelijks magazine voor de fanatieke MSX-er



NUMMER 6; JULI/AUGUSTUS 1991

Dunbine; REVIEW
Discstation #26; REVIEW
Dragondisk #4; REVIEW
Runemaster III; REVIEW
Gorby's Pipeline; REVIEW
Sorcerian; PREVIEW

INHOUD

HELPLINES
18:00-21:00

SPELTIPS:
05430-18803
Glenn Willink

PROGRAMMEER:
08340-25703
Ivo Wubbels

BABBELBOX:
08360-23129
John Rugers

ALGEMEEN:
033-951859
Loek van Kooten





KOLOFON

MSX-Engine is een uitgave van de vereniging MSX-Engine, Zaandam/Leusden, ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en Fabrieken te Zaandam onder 35-68001-V.
MSX-Engine verschijnt zes maal per jaar. Oude nummers van MSX-Engine zijn niet meer verkrijgbaar.

Redaktieadres

MSX-Engine,
Wildenburgstraat 74,
3833 HH Leusden,
Nederland.
Tel.: 033-951859, Loek van Kooten,
ma-vr 19.00-21.00.

Hoofdredakteur

Loek van Kooten.

Redaktie

Falco Dam, Stefan Danes, Edwin van Gimpel, Rob van de Heuvel, Terrence Holting, Loek van Kooten, Frank Loots, Walter Meester, Ed Nierop, Sander van Nunen, Rudolf Poels, Walter Pothof, Bas van Ritbergen, John Rugers, Jeroen Schmitz, Renso van Soelen, Sandor Vroemisse, Ivo Wubbels.

Uitgever

Loek van Kooten.

Advertenties

Tel.: 08340-25703, Ivo Wubbels.
ma-vr 19.00-21.00.

Lay-out & Zetwerk

Loek van Kooten.

Illustraties

Paul van der Lee, Bas van Ritbergen.

Fotografie en scanning

Dataskip Tilburg, Loek van Kooten, MSX-Fan, MSX-Magazine.

Druk

Copyrette Amsterdam, Compuclub Uift.

Abonnementen

Een abonnement op MSX-Engine is te verkrijgen door het desbetreffende bedrag (zie elders) op onze giro of bank over te maken. (Bij bank: vergeet niet je adres te vermelden op het overschrijvingsformulier onder het kopje "betalingskenmerk").

Bank & Giro

ABN 55.81.88.389
t.n.v. Loek van Kooten te Leusden.
Postbank 6144001
t.n.v. MSX-Engine te Leusden.
Abroad: postal orders only!

Voorwoord

Terug van weggeweest! Nog maar net thuisgekomen van een twee weken durende vakantie in Locarno, Zwitserland, en gelijk weer aan de slag met het volgende nummer van MSX-Engine. Op het moment dat ik dit schrijf weet ik nog helemaal niet of dat allemaal gaat lukken, maar samen met een paar andere Engineers gaan we deze hele week keihard aan het werk en we gaan proberen om deze Engine in recordtempo in elkaar te knutselen. We zijn per slot van rekening al veel te laat met dit nummer!

Ga er maar even lekker voor zitten, want deze keer staat er, zoals beloofd, echt lekker ouderwets veel in! Als eerste wordt Dunbine, het nieuwe RPG van Family Soft, op de pijnbank gelegd. Lees alles over dit spel, dat ons tot diep in de nacht (ochtend) bezighield.....

Runemaster 2 was al leuk, nu maken ze het helemaal bont bij Compile! Met Runemaster 3 laat Compile weer eens zien dat ze helemaal niet zo slecht zijn zoals zoveel mensen denken! De ganzenbordformule slaat aan, geloof ik, want deze reeks is in Europa al aardig populair aan het worden!

Er staan nog veel meer reviews in dit nummer, maar dat moet je zelf maar bekijken. We hebben deze keer ook een zeer interessante preview, namelijk Sorcerian, Dragonslayer 5, die onder licentie van Falcom zal worden uitgebracht! Ziet er echt schitterend uit en ook de Japanse magazines zitten vol lof over dit spel. Leuk om te weten is misschien dat Dragonslayer 7, Lord of Monarch, ook al is uitgebracht., helaas (nog!) niet voor MSX.....

Je hebt het zeker al wel gezien, hè? Na ruzie met onze oude drukker zijn we snel op zoek gegaan naar een nieuwe (zie de kolofon, het zijn er uiteindelijk twee geworden; de omslag en het binnenwerk worden apart gedrukt). Gelijk nog maar even een scanner aangeschaft zodat ook de foto's er gewoonweg briljant uitzien! Ja, we zijn dik, dik tevreden met het tegenwoordige uiterlijk van de Engine. Nu alleen nog wat dikker en nóg meer kleur.....

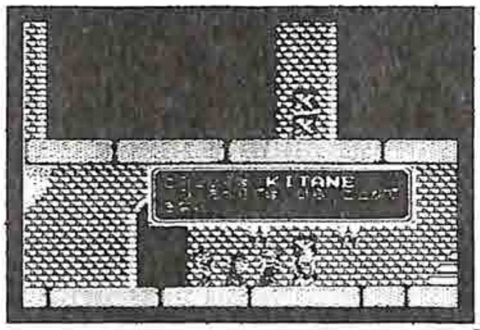
Rest ons niets anders dan jullie veel leesplezier toe te wensen. Enneh..... nog een prettige vakantie! Namens de hele redaktie,

Vriendelijke groeten,

Loek van Kooten.

PREVIEWS

– Sorcerian –

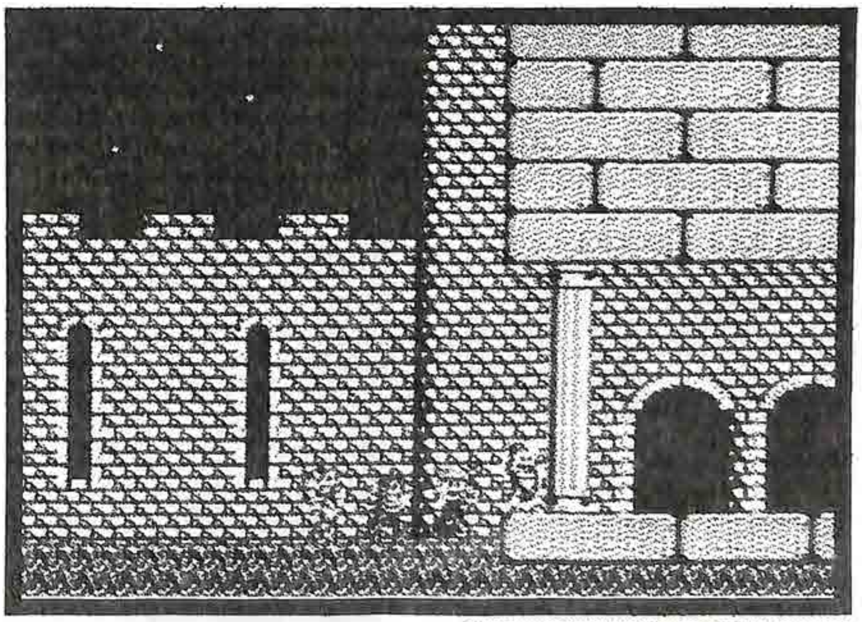


Tatatadaaaaaaahh! Sorcerian. Dat is de naam van de allernieuwste Falcom, die uitgebracht zal worden in augustus 1991, het begin van het nieuwe MSX-seizoen. Falcom houdt zich niet alleen bezig met MSX Sorcerian, alias Dragonslayer 5, is op bijna alle computers uitgebracht, behalve op de MSX. Geinig, want iedere ras MSX-er heeft Dragonslayer 6 al uitgespeeld, en wij vragen ons dan ook af waarom Falcom deze vreemde volgorde van releasen hanteert, of, zou er hier een addertje onder het gras zitten....??

Als we het over de Japanse Role Playing Game-geschiedenis hebben, moeten we natuurlijk gelijk denken aan Wizardry, Ultima, Hydlide, Black Onyx en Dragon Quest, maar we kunnen niet doorgaan met opnoemen zonder het spel Dragonslayer bij deze geschiedenis te betrekken. Dragonslayer bestaat uit zes verschillende delen, te weten: Dragonslayer, Xanadu, Romancia, Drasle Family, Sorcerian en Dragonslayer Hero Legend.

Deel zeven van deze cylus, Lord Monarch, is net uitgebracht, maar helaas, nog niet voor MSX. Wat ons verrast is dat Dragonslayer ons al zeven jaar in zijn ban houdt. Maar, waarom miste Dragonslayer 5, Sorcerian, dan tot nu toe nog in de MSX-wereld? Waarom is die niet uitgebracht voordat Dragonslayer Hero Legend released werd?

Om je de waarheid te vertellen: Falcom Japan heeft er altijd aan getwijfeld of het mogelijk was een MSX-versie uit te brengen van Sorcerian, zelfs na de release van Hero Legend. Waarom wordt Sorcerian nu dan toch wel uitgebracht? De reden daarvan vinden we in de complexheid van het spel zelf. Dragonslayer 5 speelt zich af in een wereld van zwaarden en magie, die gekreeerd is met gigantisch veel hulpprogramma's die stuk voor stuk met de grootste zorg in elkaar moeten worden gezet. Dus, de vertraging in Sorcerians release moet gezocht worden in het feit dat er voor dit spel gewoon heel veel ontwikkelingstijd en mankracht nodig is.



De reden dat er nu een MSX-versie uitkomt is dat de hele release en produktie geheel is toevertrouwd aan de Takeru Group of Brother Industrial Co. Ltd.; hoewel het waar is dat Takeru dit spel zal gaan verkopen, wordt het geheel ontwikkeld met behulp van de denktank Teelheight, een firma die geleidt wordt door mevrouw Midori Ito. Dat betekent dat de MSX-versie van Sorcerian niet voor honderd procent een Falcom-produkt is. Ondertussen werkt Teelheight als een bezetene aan dit spel onder het motto "beter dan het origineel" opdat Sorcerian nog in de zomer kan worden uitgebracht....!

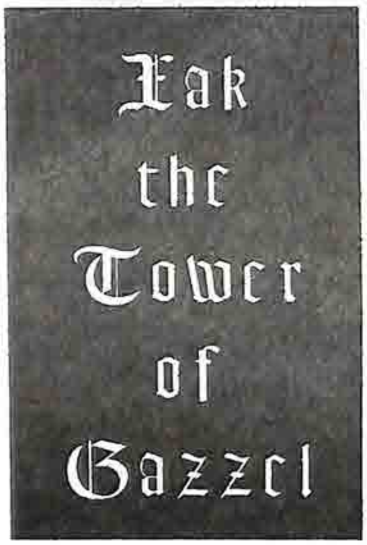
Mevrouw Ito zegt dat het systeem-gedeelte al helemaal af is. "Op het moment zijn we bezig met de verschillende scenario's die aan het systeem-gedeelte gekoppeld zullen worden". Haar woorden doen ons nog meer verwachten, zeker omdat op 1 april 1991 het eerste scenario "De Verdwenen Rank van de Koning" al af was en gewoon gespeeld kon worden. Zoals je kunt zien aan de foto's doet Sorcerian op de MSX niets af aan het origineel.

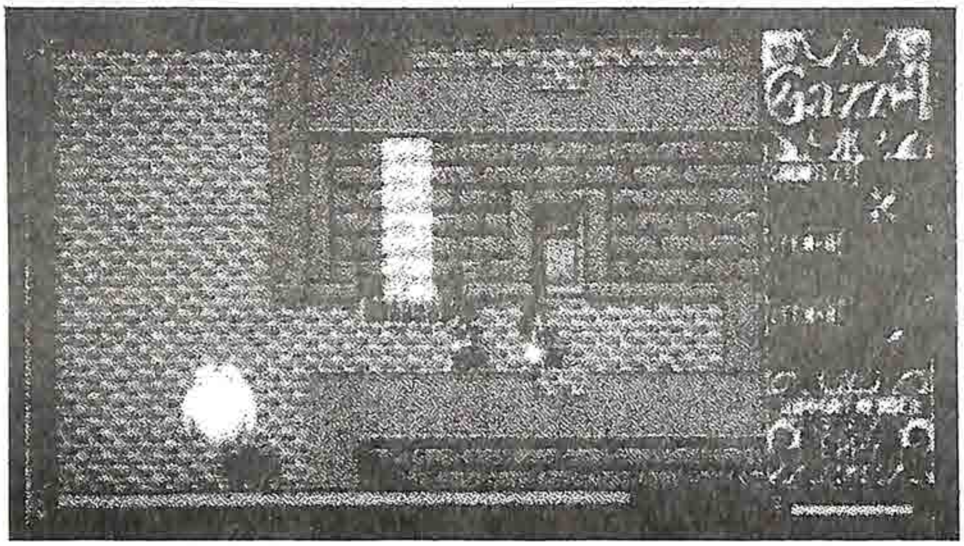
Met dank aan meneer en mevrouw Fujimoto.

PRODUKTINFORMATIE

NAAM	Sorcerian
MERK	Falcom
MEDIUM	?x2DD
OPTIES	FM-Pac
VANAF	MSX2
PRIJS	???

PREVIEWS





Zo, wat vind je daarvan! Een reusachtige screenshot van de nieuwste telg uit de Microcabin-familie: Xak, the Tower of Gazzel. De foto die je hier ziet is van de PC-88 versie, die op 14 juni 1991 in Japan is released. De MSX-versie zal in augustus worden uitgebracht en is dan natuurlijk ook bij ons te bestellen. The Tower of Gazzel zal Hfl. 173,= gaan kosten.

Nog eventjes kort over Xak in het algemeen. Xak is een RPG en is beroemd om zijn prachtige FM-Pac muziek. Mooie graphics en een grandioos hoge spelkwaliteit, plus nog het feit dat Xak, ondanks het vele Japans, heel goed speelbaar is, maken deze cyclus tot een van de beste in de MSX-wereld.

Men zegt dat dit spel op 9 diskettes staat, maar er is in nog geen enkel Japans tijdschrift iets over de omvang van dit spel gepubliceerd. Of het verhaal van die 9 diskettes waar is weet dus niemand.... Xak, the Tower of Gazzel werkt, net als Dragonslayer 6, met meerdere personen tegelijk. Verheug je dus maar vast op deze nieuwe Xak! We houden je op de hoogte....

PRODUKTINFORMATIE	
Xak the Tower of Gazzel	
MERK	Microcabin
MEDIUM	?x2DD
OPTIES	FM-Pac
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 173,=



PREVIEWS

U zegt?? Esutorando Monogatari, hetgeen betekent 'Estland Story', is de naam van de eerste MSX2-release van Medo, een subgroup van Takeru; een naam die kwaliteit met zich meedraagt, denk maar aan Sorcerian (zie de preview!).

Wat voor spel is Estland Story? Je moet denken aan Dragon Slayer the Legend of Heroes (de zesde Dragonslayer), dus semi-driedemensionaal, met items die door tekst in plaats van ikonen worden voorgesteld. Estland Story werkt met het RTB-systeem -staat voor Real Time Battlemode-, hetgeen inhoudt dat, zodra je een vijand tegenkomt, deze levensgroot op je scherm verschijnt en je de keuze krijgt uit diverse opties. Natuurlijk heeft dit spel een Big Scare-scenario ('levensechte' akties met Dungeons & Dragons) en bevat het veel komische aktie en diverse animaties. Voor de belangrijke speelvelden is een tweedimensionaal Virtual Reality (je wordt hier even lekker doodgegooid met vaktermen!)-system gemaakt, zodat je kunt genieten van fantastische on-scroll animaties. Het is weer Dungeons 'n Dragons-time, echt een spel voor de 'middeleeuws er is een prinses ontvoerd en jij bent de enige die haar kunt bevrijden'-spelfreak.

Voor zover ik het door heb kunnen nemen, begin je in het kasteel van de koningin, Emira, die op vreemde wijze verdwenen is. Je wordt (in het Japans) te woord gestaan door diverse lakeien, hofnarren en wat meer dies zij. Na diepgaand onderzoek kun je naar een volgend kasteel, reizende over een weg vol gevaren en monsters. En daarna..... kwam de deadline.

PRODUKTINFORMATIE

Estland Story	
MERK	**Medo**
MEDIUM	**?x2DD**
OPTIES	**FM-Pac**
VANAF	**MSX2**
PRIJS	**Hfl. 140,=**



Battlefield of the Final Decision

KOEI: Volwassen software voor een volwassen prijs!

Wat houdt de Japanse volwassenen bezig? Niet de puberale pornospelletjes van Monoki House of de kleuterspelletjes van Compile... maar, wat dan wel?

Het antwoord luidt 'Realistic Timetravelling War and Navigation Simulations', hetgeen zoiets betekent als 'Zeeslag- en Riskvarianten', maar, dan wel met een historisch tintje. Titels als 'Undersea Images', 'Nobunaga's Vision 1 en 2', 'L'empereur' en 'Piracy in the West Indies' spreken het volwassen MSX-clubje in Japan wel aan. In de Japanse softtop 10 zien we op de eerste plaats een tweede wereldoorlog-spelletje, op de vierde plaats 'Nobunaga's Vision 2', en op de dertiende plaats 'Piracy in de Westindies'. En dan nu weer een nieuwe binnenkomer op zes, namelijk 'Battlefield of the Final Decision', een twee wereldoorlog-zeeslagsimulatie, met echte oorlogshelden.

In deze spelletjes wordt je de gelegenheid geboden bekende oorlogen na te spelen, en, eventueel een andere afloop te geven. De slag bij Waterloo gewonnen door de Chinezen? Geen probleem, alles kan in deze spellen van Koei!

Voor deze software moet je natuurlijk wel wat geld, en vooral veel tijd (bestel een Japans woordenboek, anders onspeelbaar!) over hebben: de gemiddelde prijs van de software van Koei kost zo'n dikke Hfl. 250,= (ROM met Soundware). Maar ja, de echte fanaten....

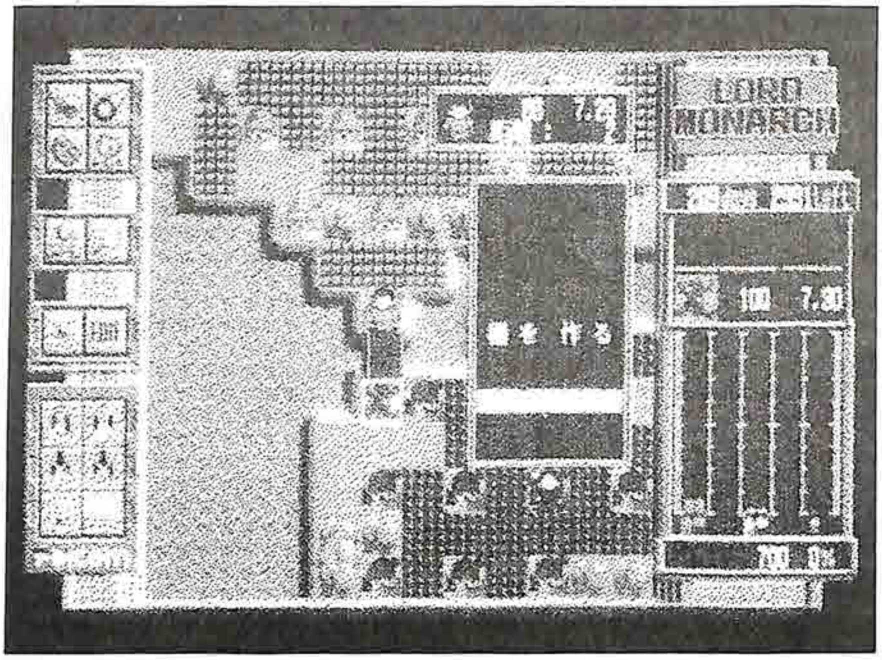
PREVIEWS

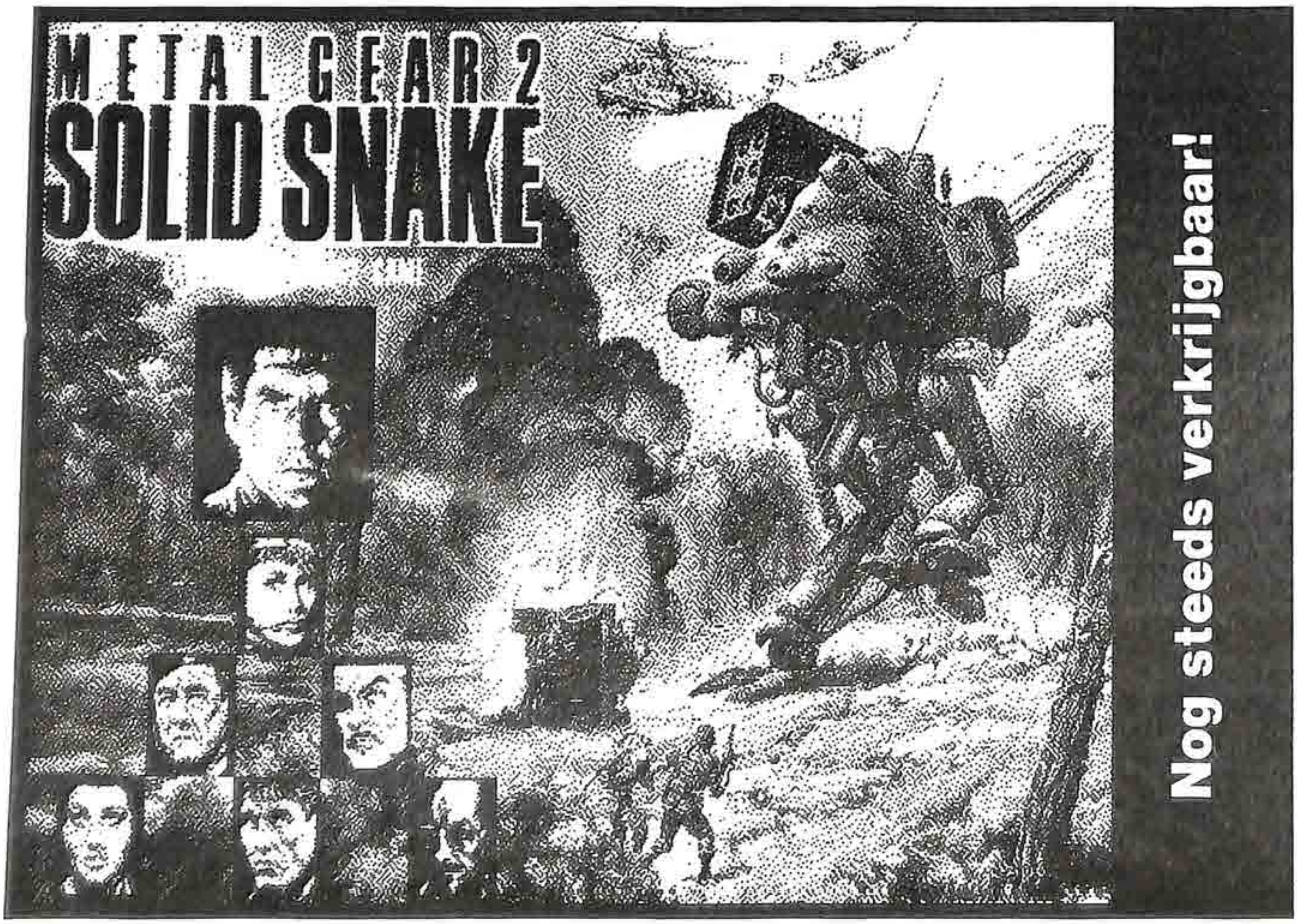
Lord Monarch

We weten er nog niets van, we weten alleen dat 'ie er is en we weten alleen hoe het speelveld eruit ziet, kijk maar hiernaast.

Wanneer deze zevende Dragonslayer voor de MSX uitgebracht zal worden (deze foto is van de PC-98 versie) en of dit spel ooit voor de MSX uitgebracht zal worden; het is voor ons een vraag, en voor Falcom een weet.

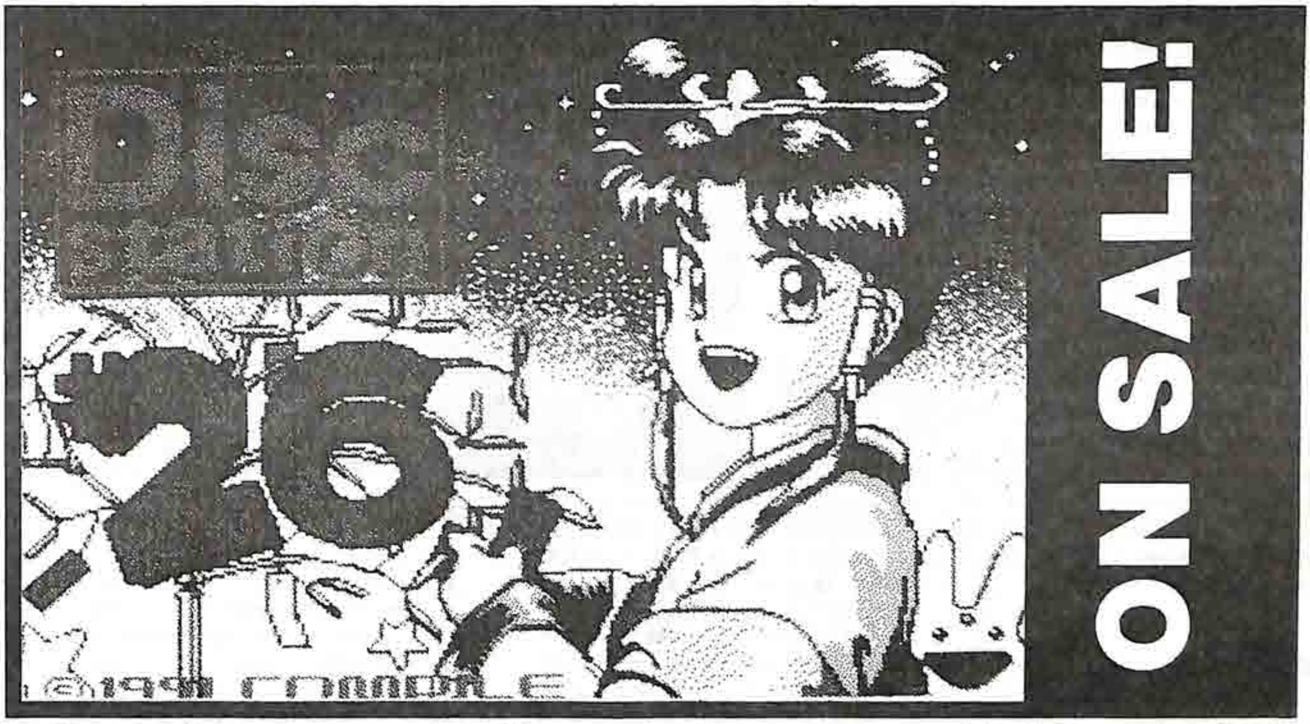
Mocht Lord Monarch ooit voor MSX uitkomen dan zal de release nog wel een poosje op zich laten wachten, aangezien men de MSX-versie van Sorcerian natuurlijk eerst goed wil laten verkopen....





Discstation #26

Meneer Carbuncle slaat terug!



- Goed nieuws voor de Discstationfans, de kwaliteit van dit diskmagazine wordt steeds hoger! Lees in deze recensie alles over dit medium van Compile, het Japanse softwarehuis dat op het moment als een razende aan het produceren is geslagen.....

Ook deze Discstation bestaat, als vanouds, weer uit twee diskettes. De laatste Discstations zijn zwaar beveiligd door STAC -staat voor Software Technology And Communication- en het is nu iedere MSX-er (behalve diegenen die nog een Amiga op zolder hebben staan) bijna onmogelijk gemaakt het origineel te kopieren. Gelukkig maar, want dan verdienen wij weer veel meer centjes met onze import....

Weer een lief Japans meisje op het beeldscherm met kleine meneer Carbuncle op de achtergrond en daar is dan het keuzemenu, dat deze keer tot de nok toe gevuld is met kreten en titels!

Peach Up

Alle pornofanaten opgelet (waarom klinkt dat in het Nederlands zo grof, terwijl zulk soort kreten in elk Japans magazine met grote koppen op de voorpagina's staan?), hier is de nieuwe Peach Up Collection. Het gaat hier, volgens de subtitel van dit spel, om een kollektie van al eerder gepubliceerde software. Ik weet niet of dat waar is, aangezien dit voor mij ook een van de eerste keren was dat ik me aan dit spel waagde. In deze prerelease moet je om de beurt met twee mannetjes op een wipwap springen. Zodra het spel begint vliegt het eerste mannetje de lucht in om even later weer netjes terug te duikelen. Nu zorgen dat 'ie goed terecht komt op die wipwap en daar schiet mannetje nummer twee met een sneltreinvaart de lucht in, langs een flatgebouw waar allemaal kledingstukken aanhangen die ons knaapje allemaal moet pakken. Ondertussen wordt hij echter belaagd door diverse meisjes die bij het raam staan (de eigenaressen van de kledingstukken?) en met sokken gooien en met koekepannen slaan. Op een gegeven moment wint de zwaartekracht het weer en tuimelt mannetje twee omlaag om even later, mits de wipwap maar goed is geplaatst, mannetje een omhoog te knallen. Hoe verzinnen ze het! Heb je alle kledingstukken van de flat afgehaald dan krijgen we een mooi plaatje en je mag weer opnieuw beginnen.

Dragon Quiz

Nieuw spelleke van Compile, ontzettend leuk en grappig, maar niet echt geschikt voor de Europese markt, daar het hier om een Japanse kwis gaat. In deze demo zien we een mannetje door het veld lopen en een een of ander eng monster tegenkomen dat hem vraagt hoe Dragon Quiz nu eigenlijk heet. Je mag dan kiezen tussen a, b, c en d (Dragon Quiz, Dragon Quest, op die toer) en als je het goede antwoord hebt gekozen vreet de boze wolf je niet op en heb je tweeduizend yen verdiend. Ziet er wel goed uit!

Northern Quarters

Dat is de naam van een doolhofspel dat te vinden is op disk nummer twee van

Discstation #26

Discstation #26. Ziet er leuk uit, maar hoe het precies werkt, dat is voor mij een vraag en voor een Compile een weet. Rechtsonder in beeld zie je een kaart die zichzelf netjes bijhoudt, middenboven in beeld zijn een rood en een blauw balkje waar je power wordt bijgehouden. Je hebt een zwaard bij je, maar hoe je dat kunt gebruiken is een groot onoplosbaar raadsel.... Het spel is zelf 3D, zoals we dat kennen uit Ultima, met het verschil dat de velden hier wel kloppen en dat het dus niet zo is dat als je een veld naar rechts gaat en daarna weer een veld naar links je ineens heel ergens bent dan waar je vandaan kwam. Ook Might and Magic Book had daar een handje van. In het doolhof moet je diverse schakelaren omhalen zonder dat je te grazen wordt genomen door de diverse heksen en vallen die verdekt staan opgesteld.

Blasterburn

Jaaahh, daar is 'ie weer, het beroemde tien in een dozijn schietspel. Niet origineel, maar wel heerlijk om je weer eens even blauw te knallen op de vijanden die vliegensvlug het beeld komen binnengevlogen. Razendsnelle aktie en ongelooflijk moeilijk.... maar, de aanhouder wint, zeggen ze wel 'es. In een winkeltje kun je de diverse wapens die er in dit spel zijn kopen in ruil voor power. Er is een highscore tabel en als je die op het beeld krijgt, komt er ook meteen een password bij dat je eventueel samen met je highscore kunt opsturen naar Compile. Je krijgt dan een leuk presentje van ze (misschien wel een gratis Discstation 26!).





Randar

Ja, je leest het goed, een echte muziekdemo van deze mooie Compile is te vinden op schijf B van deze Discstation. Probeer het nummer Ending maar eens, da's mijn favoriet! We krijgen hier een heuse stereotoren op het beeld (met boxen van Hahaha, dat merk kende ik nog niet) en met behulp van de diverse druktoetsen kun je muziekjes inladen, afspelen, infaden, uitfaden, pauzeren, etcetera, gewoon teveel om op te noemen. De equalizer linksonder in beeld is nu eens een echte equalizer, de balkjes schieten als de muziek eventjes iets zachter speelt niet meteen in het rood, zoals sommige equalizers in demo's (Waterfalldemo, Dragon-Disk #2 of de FAC Power Tower) nog wel eens plegen te doen.... Leuk!

BGV

Aahh, wat lief! Drie lieve kleine poppetjes die op een speeldoosje spelletjes zitten en staan te doen, zoals zeepbellen blazen. Dit alles terwijl een lief klein meisje met dromerige ogen het tafereel aanschouwt. Je zou bijna alle slechte dingen in de wereld vergeten als je dit zag.... Puur bedoeld als achtergrond, want het verveelt snel, maar welke demo's doen dat niet?

Wow!

De andere dingen die op deze Discstation staan zijn voornamelijk Japanse rubrieken, onleesbaar dus. Die dingen, die hiervoor besproken zijn maken echter heel veel goed. Discstation #26 is weer een ouderwets topnummer en daarom.... verplicht!



TESTOORDEEL

NAAM	Discstation #26
MERK	Compile
SOUNDS	8
GRAPHICS	8
DEMOKW.	8
SCORE	64
OPTIES	FM Pac/MSX Audio
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 65,-

Discstation Gazette #20-#25



- Er zijn de laatste tijd weer een flink aantal nieuwe Discstations uitgekomen en een ding valt ons op: de kwaliteit wordt steeds beter! Zou de komkommertijd dan eindelijk voorbij zijn? in dit monsterartikel nemen we Discstation #21 tot en met #25 eens even onder de loep...

Op Discstation #21 treffen we een pre-release aan van het spel F1 Grand Prix (en geen F-1 Spirit, zoals men in MSX Club Magazine placht te zeggen!) van Namco. F1 Grand Prix kost bij ons Hfl. 140,=, maar als je het stukje F1-circuit dat op de Discstation staat goed bekeken hebt laat je het wel uit je hoofd om dat bedrag voor dit flutspel neer te tellen. Hoe Namco het in z'n hoofd haalt om iets dergelijks in deze tijd van mega-Role Playing Game geweld uit te brengen is mij trouwens nog een groot raadsel...

Peach Up

De Peach Up-serie (die in Europa inmiddels wel enige bekendheid geniet dankzij de mooie tekeningetjes van kleine blote Japanse meisjes waar wij westerlingen zo dol op blijken te zijn) heeft zijn vervolg gevonden in het achtste deel alweer. Ook in Japan hebben ze de line-interrupt ontdekt en dat is bij de nieuwe Peach Up te merken ook. Prachtige beeldeffekten en animaties worden je om de oren geslingerd tijdens de demonstratie van dit originele spel.

Columns

Columns, die besproken is in de vorige Engine, is ook op deze Discstation te vinden en aangezien bijna het hele spel erop staat is het misschien een beter idee Discstation 21 aan te schaffen in plaats van Columns zelf; dat scheelt je namelijk zo'n tachtig piek!

Verder vinden we op Discstation #21 niet veel soeps; wat Basic-programma's en veel Japanse tekst die voor de meesten van julie wel onleesbaar zal zijn. Gaan we verder in sneltreinvaart naar...

Discstation #22 bevat, naast de gewone diskettes, ook nog een -ongewoon-CD'tje met daarop hele grappige muziek uit bekende Japanse software. Als je nog 'es Japanse rap wilt horen moet je #22 zeker aanschaffen; ik heb nog nooit zoiets grappigs gehoord.

Ah, oude bekende, Alice Soft, met weer de bekende -op niet 2+/turboR computers-trillende 'interlace' plaatjes. Mooi? Nee dus.

Mah Yong

Van het bekende spel Mah Yong (hopelijk schrijf ik dat zo goed), misschien nog wel meer bekend als 'De Chinese Muur', vinden we op nummer 22 een prachtige MSX-versie. Reuzeverslavend en heel spannend! Voor lezers die nu absoluut niet meer weten waar we het over hebben: Mah Yong is een spel dat nog het meest lijkt op het kaartspel jokeren; Mah Yong werkt echter niet met kaarten, maar met dominosteentjes.

Verder treffen we hier nog aan het spelletje Bretine Gogo, waarbij je het meiske Bretine moet helpen om nog op tijd haar vriendje te kunnen uitzwaaien voordat die er met een stoomboot vandoor gaat.

Discstation #22 is van iets mindere kwaliteit; de CD maakt weer een hele hoop goed, maar ja, daar betaal je dan wel Hfl. 19,= extra voor!

Aleste 2

Op nummer #23 vinden we een bekende: Aleste 2. Bijna het hele spel staat op deze Discstation! Daarnaast hebben we ook het spel Palamedes, waarmee op het ogenblik druk geadverteerd wordt in de Japanse bladen. Er is in de MSX-wereld een ware Tetris-manie losgebarsten; na Tetris zijn er op de MSX in zeer korte tijd al drie varianten verschenen: Columns, Gorby's Pipeline en Palamedes! Al deze spellen hebben wel iets met wiskundige figuurtjes of met blokjes stapelen te maken. Bij Palamedes moet je geen blokjes stapelen, maar op tijd wegschieten voordat je een rij op je krijgt. Het gemene is echter dat elk soort blokje met een ander soort kogeltje moet worden weggeknald, en natuurlijk vallen de blokjes steeds sneller. Hoe dan ook,

Discstation Gazette #20-#25

dit is weer een sterk staaltje van gemene Japanse programmeurs!

The Northern Quarters is de naam van een op Might and Magic Book lijkend spel dat ook op deze Discstation is te vinden. Ziet er grafisch heel erg goed uit; toch ben ik dit soort spellen een beetje zat aan het worden. Wat was de laatste Ultima ook alweer, Ultima 6, Ultima 7?

Tevens op nummer #24 het spel Dragon Knight van Elf. We hebben hier weer te maken met de zoveelste Ultima die in dit geval nog traag werkt ook. Wel hele mooie, aparte graphics trouwens!



Carbuncle Pu

Vonden we op Discstation #19 een spelletje met het katje Nyancle, een van de vele maskottes van Compile, dit keer hebben ze weer flink hun best gedaan op het vreselijk melige spel Carbuncle Puzzle. Carbuncle is ook een maskotte van Compile; je weet wel, dat vilten konijntje met die veel te lange oren en veel te kleine oogjes. Volgens insiders zou Carbuncle ooit bedoeld zijn als naaktslak, maar bij Compile zag men ook wel in dat niemand dat eruit kon halen. Uiteindelijk is meneer Carbuncle dan maar officieel als konijn de wereld ingegaan.

Wonderland

Nummer #25, het laatste alweer, bevat het spelletje Wonderland of Carbuncle, waarin onze grote Compile-held (boven en linksboven afgebeeld) het moet opnemen tegen vallend fruit. Leuk!

Runemaster 3

Van het ons inmiddels bekende spel Runemaster 3, War among Three Empires, vinden we op dit nummer een demo met lekker veel plaatjes en demootjes. Haha, meer vertellen we niet, want daarvoor moet je de recensie maar lezen die in dit nummer te vinden is.....

Ook weer een deel van The Northern Quarters (alweer, wordt dit de nieuwe Blasterburn-saga?), maar eigenlijk moet je daarvoor het iets uitgebreidere stukje in de DS #26-recensie lezen.

Sukebe!

Wat is dit nu?? Compile, die gezien de vormgeving van de Discstation en diverse andere spellen, doelt op lieve kleine kleuterpubertjes zet zonder pardon eventjes een produkt op #25 dat

Gorby's Pipeline

- Big Military Operation -

Op de laatste Discstation van deze keer, nummertje #24 vinden we, leukleukleuk, een pre-release van het spelletje Gorby's Pipeline. Goede muziek van Compile, grappige graphics en behoorlijk verslavend. Er moet een pijpleiding worden aangelegd van Tokio naar Moskou; bij elk level leg je een stukje van die leiding aan. Je moet daarbij het stukje pijp aan de rechterkant van het scherm verbinden met het stukje pijp aan de linkerkant. Daarvoor staan er allerlei soorten verbindingsstukken tot je beschikking die van rechtsboven het beeldscherm in worden gesmeten; natuurlijk zijn de meeste stukken totaal niet bruikbaar, en je moet dus maar zien waar je die ergens opstapelt. Hou er dan echter wel rekening mee, dat je je pijpleiding dan over die vuilnishoop heen moet leggen! Des te hoger het level, des te hoger het aantal pijpleidingen dat je moet aanleggen! Heel leuk, heel erg origineel, maar Hfl. 140,= is en blijft duur! De volledige titel van dit spel luidt trouwens: Gorby's Big Military Pipeline-operation.

TESTOORDEEL

NAAM	Gorby's Pipeline
MERK	Compile
SOUNDS	8
GRAPHICS	8
SPELKW.	7
SCORE	60
OPTIES	FM-Pac
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 140,=

Discstation Gazette #20-#25

we nu niet echt esthetisch verantwoord kunnen noemen! Alle gekheid op een stokje, dit is echt genieten! De bedoeling is stukjes van een schuifpuzzel dusdanig te schuiven dat het beeld ontstaat van een knappe Japanse dame, gekleed in adamskostuum (of zullen we daar in dit geval maar evaskostuum van makan?). Ja, dat deed ons weer even terugdenken aan die goede oude tijd met Starship Rendzvous!

We zijn er weer doorheen, althans, voorlopig! Me dunkt dat er wel wat van jullie gading bij zit. Lees maar gauw verder, want we hebben nog veel meer mooie dingen in dit nummer!

TESTOORDEEL

NAAM	Discstation #20-#25
MERK	Compile
SOUNDS	8
GRAPHICS	8
SPELKW.	7
SCORE	60
OPTIES	FM-Pac/MSX-Audio
	DS #22: CD
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 57,=
	DS #22: Hfl. 75,=

DRAGON-DISK #4

Daar is-ie dan, de vierde in het rijtje Dragon-Disks, in een nieuw jasje. En ik verzeker je, hij is nog beter geworden! Deze Dragon-Disk bevat onder andere een nieuwe New Blue Wrecking Crew, met goede SCC-muziek en een demo-versie van Studio FM, het muziekprogramma van deze eeuw.

Santa Cruz

Deze DD begint met een introotje van ons aller Galbatron (kort: Galby), met zelfgemaakte muziek. Dan het menu, met een nieuw muziekje en een nieuwe layout, en nieuwe pull-down menu's.

HDTV

We starten (ondanks of dankzij het vele zeuren en opscheppen van NBWC) de HDTV demo op..... mooie demo, wel wat lastig op te starten, en behoorlijk hard; de muziek is afkomstig uit Snatcher (Niet de SD-Snatcher, maar wel van Konami), dus zeer amusant.

Studio FM

Erg mooi en professioneel oogt het programma Studio FM van Microwave en Garfield. Met dit programma kun je in een handomdraai zelfgemaakte MSX-Music muziek invoeren op je MSX. Het programma werkt met patterns, sequences, kortom, de muziekfanaat kan z'n hart ophalen!

Station

Ook biedt deze DD nog een demo van Station, met een zeer interessante scroll, maar daar blijft het bij; zowel graphics als muziek zijn ietsje minder.

Anmasoft

He, wat is dat? We vinden op dit nummer een demo over hoe we Dynamic Publisher op de MSXturboR kunnen laten werken. Anmasoft weet het goed te zeggen: we are here to rule!

Dizzy

Last maar zeker niet least: Dizzy van Ivo Wubbels, de DD redigerende en programmerende Engine-redakteur. Het is niet al te moeilijk opgezet, en het ziet er erg bekend uit, maar toch is het een afgrijselijk verslavend rotspel, dat ik niet uit kan spelen. Al met al een leuk DD'tje in de rij, de beste..

TESTOORDEEL

NAAM	Dragon-Disk #4
MERK	MSX-Engine
SOUNDS	8
GRAPHICS	6.5
DEMOKW.	7
SCORE	57
OPTIES	FM-Pac/SCC
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 3.85

Dunbine

Ben jij een Aura Battler in spe?

Previews in vorige nummers en artikels in de MSX-Fan en Magazine deden ons een gigantisch, Rising of the Redmoon (MicroCabin) achtig Role Playing Game verwachten, groot echter bleek onze teleurstelling na het opstarten van het spel. Lees over de droeve ervaringen van onze recensent:

Het gaat hier om een Space War Simulation als Cosmos Hero Legend, hetgeen inhoudt, dat je een strategie moet bedenken op een speelbord, waarmee je de vijand kunt verslaan (denk aan Risk en Stratego!). Na elk level kun je een -werkelijk op alle fronten prachtige- demo bekijken, waarin uitgelegd wordt hoe het je team vergaan is en wat je nieuwe opdracht is. Het spel is prachtig, echt waar, maar het is, zoals de Engelsen mooi zeggen een 'Acquired taste' (vrij vertaald: je moet een tik in die richting hebben).

Van de tekenfilm!

Laat ik maar eens beginnen. Aura Battler Dunbine is een tekenfilmserie van NHK (de Japanse NOS), gemaakt door TV Anime Agency Sunrise. Het verhaal draait om een wereld, ver in de toekomst, die bezet is door BioRoids, half mutant, half robot, met een kwade inslag. De overlevenden van de bezetting, vallen terug naar een lagere technische beschaving, met magie als middelpunt. De magie in Dunbine komt uit het Aura, een magisch krachtveld, dat een ieder uitstraalt. De omvang van dit Aura, bij geboorte reeds vastgelegd, bepaalt waarvoor je geschikt bent: werk in de produktie, als magier, piloot, of, als je Aura groot genoeg is, als Aura Battler. Aura battlers zijn de bestuurders van gigantische robots, de Aura Machines, die gemaakt zijn, naar het voorbeeld van heilige insekten. Deze Aura Machines worden ingezet in de strijd tegen de BioRoids, geleid door de kwade Drago Bra, een komplete mutant.

Bioroids

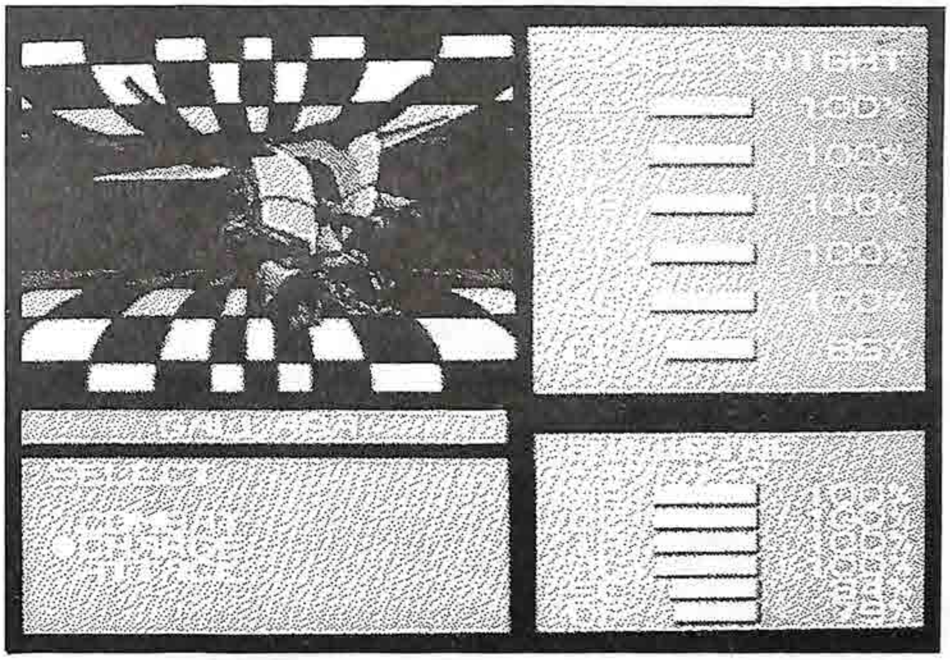
En hier begint het verhaal van Aura Battler Dunbine zoals wij het in spelvorm hebben: Generaties verder... Onder leiding van Emperor Drake Luft heeft de bouw van Aura Machines zijn hoogtepunt bereikt met de kreatie van de Dunbine, een ultieme Aura Machine, bestuurd door Jean Thama. Maar ook aan de kant van de BioRoids zijn gigantische robots ontworpen, veel logger en groter dan de Aura Machines, maar zeer sterk, voorbeelden: Tangi, 10.5 meter lange zeester, met als bestuurder een Garraw, een sterk ras BioRoid; de Drumlo, 7.4 meter hoge robot, met onvoorstelbare wapens zoals een 142 mm laser.

Dlo's

Op een vlucht naar het bedreigde



Dunbine



worden de bedreigde Battlers gekonfronteerd met een squadron Dlo's, krabachtige robots, met ijzersterke scharen. En na dit verhaal in een werkelijk uitmuntende demo met een -na twee minuten zeer irritant wordend- middeleeuws minstreel deuntje, begint het spel. Met vier Aura Battlers moeten plusminus twintig BioRoids naar de Schepper geholpen worden.

Alweer een demo?

Door je Aura Battlers maximaal vier vakjes in acht windrichtingen te verplaatsen, moet de vijand aangevallen worden, hierbij moet zorgvuldigeen strategie bepaald worden. Als je op het vakje van een BioRoid komt, volgt een Randar (Compile) achtige Battle mode, die werkt met dichtbij of veraf aanvallen, waarbij een kansberekening er voor zorgt dat jij de vijand, of de vijand jou, wel ofniet raakt. Na een lange strijd, met verlies van twee Aura Machines, is de overwinning behaald. Je wordt onthaald op een heel mooie demo.

...zucht...demo.....

In Amerika aangekomen, blijkt alles verwoest door de BioRoids. De scanners van de Aura Battlers nemen in de Rocky Mountains twee grote Aura's waar. Er wordt een verkennings squadron op afgestuurd... Ze vinden een man en een vrouw, respektievelijk Ni Gibun en Mable Frothen, die aan het team worden toegevoegd. Ze weten te vertellen, dat in Canada een nederzetting is, waar gewerkt wordt aan een nieuwe Aura Machine. Emperor Drake besluit er heen te gaan, voor de BioRoids de plannen voor deze Aura Machine in handen krijgen. Maar eenmaal opgestegen wordt het team verrast door een legioen van Drumlo's, die meteen tot de aanval overgaan. Kompleet overrompeld door de Drumlo's, stort de Aura Machine van Shot Weapon neer.... In dit level hangt alles af van de Dunbine, deze moet vooraan worden ingezet, anders wordt het hele team uitgemoord, en is het spel uit (mooie Game Over routine, overigens!!). Is deze strijd eenmaal gewonnen dan krijgen we weer een demo, even kijken, verder spelen, weer een demo, spelen, demo, spelen, demo, demo,demo, demo......

The final showdown.... Het 820 meter lange ruimteschip van Drago Bra, de laatste einddemoon, doemt achter de ringen van Saturnus op. En er volgt een gigantisch lang gevecht, waarbij vier Aura Machines en de kruiser van Emperor Drake als enige overlevenden overblijven. Maar dan... Drago Bra, een dertig meter hoog gedrocht komt uit de overblijfselenvan het ruimteschip tevoorschijn. Emperor Drake komt in de Dunbine uit zijn schip vandaan en start de frontale aanval op Drago Bra.... en faalt! Drake stort neer..... maar gelukkig is de Bilbine nu volledig hersteld en stort zich op Drago Bra... een worsteling volgt, en Jean wint!!

Wauw! Wat is dit? Een prachtige einddemo, de hele disk zes is een en al einddemo, met PCM Samples, screen 12 plaatjes, echt waar, dit is het einde!! (Letterlijk en figuurlijk).

Konclusie: Zoals je misschien al uit deze recensie hebt kunnen opmaken, is Dunbine meer demo dan spel, en het spel zelf is dan nog traag ook (Basic!). Wil je je ochtendje Telekids vervangen door een nachtje Dunbine en ben je de bezitter van een MSX2+ of een turboR en is je kennis van Japans dusdanig, dat je het verhaal een beetje kunt volgen: een echte aanrader. MSX2-ers en spelfanaten moeten Dunbine gewoon laten liggen: voor die mensen is dit spel gewoon waardeloos. Dunbine is ons vies tegengevallen; ben jij een Aura Battler in spe? Wij in ieder geval niet!

TESTOORDEEL

NAAM	Dunbine
MERK	Family Soft
SOUNDS	6.5
GRAPHICS	9
SPELKW.	6
SCORE	55
OPTIES	FM-Pac
	Kanji ROM/JIS1
	MSX2+/turboR
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 178,-

Runemaster 3

En de dobbelstenen bleven rollen.....



Waar is Compile mee bezig? Het lijkt wel of ze daar helemaal dolgedraaid zijn..... achter elkaar worden de meest mooie produkten van dit softwarehuis released. Runemaster 3 is daar zeker geen uitzondering op!

Runemaster 3 is het vervolg op het voor ons allemaal waarschijnlijk zeer bekende spel Runemaster 2. In ditspel, dat maximaal met vier spelers gespeeld kan worden, moet je als eerste het eind van een reusachtig ganzebord zien te bereiken terwijl je onderweg de meest vreselijke monsters tegenkomt.

Ichi, ni , san!

De volledige titel van dit spel is Runemaster 3, War among Three Empires. Elk keizerrijk beslaat een hele diskette, in totaal hebben we dus drie disks. Op elke diskette staan in oude Japanse tekens de cijfers een,twee en drie. Mooi!

Behalve dat vinden we in de luxe, stevige doos ook nog een enqueteformuliertje dat je mag invullen en opsturen en een full-color handleiding, die rijkelijk is geillustreerd met vele mooie screenshots uit het spel zelf.

Sugoroku RPG

Runemaster 3 is een zogenaamd Sugoroku Role Playing Game, dat wil zeggen, een RPG waarbij je lekker veel kunt kijken naar mooie graphics en dat soort zaken. Hopelijk krijgen we hier toch niet te maken met een spel als Dunbine, waarbij het spel zelf gewoon om te janken is en alleen de demo's enig vermaak bieden?

Snel de eerste diskette opstarten, want we zijn zo langzamerhand toch wel erg nieuwsgierig geworden! Tijdens het laden vlug even op de achterkant van de doos kijken en weer tot de ontdekking komen dat een kopietje maken niet in het verschiet zit: ook hier siert het No Copy-stickertje de doos. Bestellen dus maar, want op een MSX krijg je dit echt niet gekopieerd!

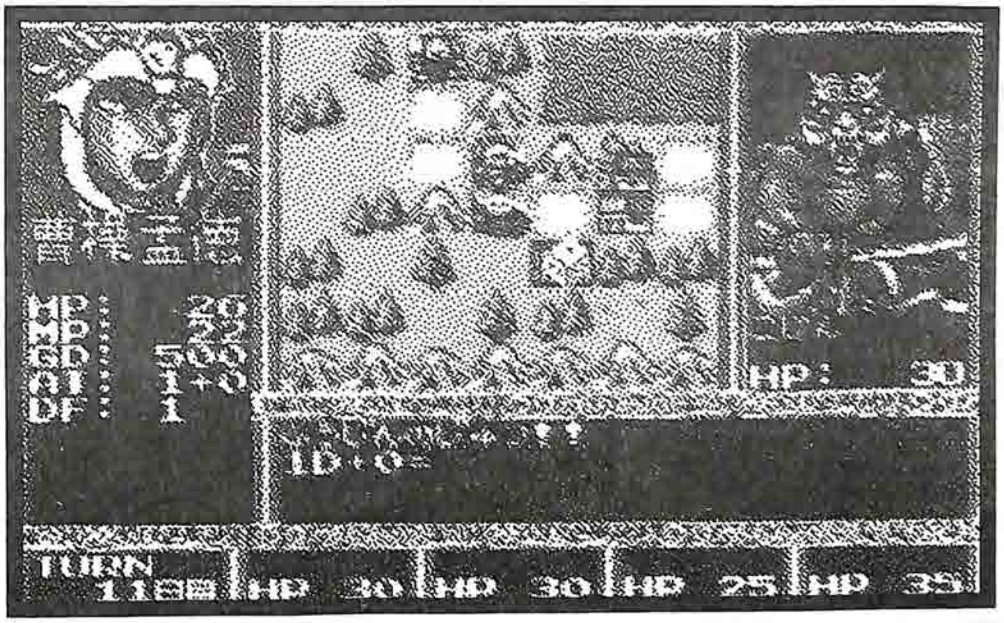
Drie scenario's

Een prachtig landschap met een zonsondergang scrollt voorbij om plaats te maken voor een werkelijk grandioos mooi titelbeeld met, zeker voor Compile, verbluffend mooie muziek. Versterker op maximaal en genieten maar! Drukken we op spatie dan komen we in een menu terecht van waaruit we het juiste scenario kunnen kiezen. Er zijn drie scenario's, te weten 'Rebellian of the Yellow Gold', 'Edification of Shoku Empire' en 'Era of Three Empires'. In elk scenario worden de hoofdrollen



Runemaster 3

vertolkt door vier shoguns, keizers van Japanse distrikten (Kens) in de oudheid.



Met z'n vieren

In het tweede menu kun je kiezen of je helemaal opnieuw wilt beginnen of een al eerder gesavede spelsituatie in wilt laden. Even later wordt je de gelegenheid geboden om te kiezen met hoeveel spelers je het spel wilt spelen. Dan verschijnt er een scherm met daarop de portretten van de vier hoofdrolspelers, Ryubi, Soso, Ensho en Sonken. Hebben jij en je eventuele medespelers daar jullie favoriet uit gekozen dan neemt de computer de resterende spelers over, zodat je altijd netjes met vier mannetjes over het ganzebord wandelt. Klaar? Dan kunnen we beginnen, lees snel verder....

Zodra je op spatie drukt mag je beginnen en rolt de dobbelsteen over het' scherm. Je wordt netjes het aantal ogen van de dobbelsteen vooruit gezet en ja hoor, daar begint het gezeur al: een vormloos schepsel belaagt je! Je komt nu terecht ineen menu, waar je kunt kiezen uit vier opties: Attack, Magic, Item en Flee. Voordat we verder gaan moeten jullie echter eerst weten hoe het wapensysteem van Runemaster werkt.

Het wapensysteem

Links op het scherm zien we een portret van de speler die op dat moment aan de beurt is, daaronder zien we achtereenvolgens Hit Points, Magic Points, GolD, ATtack en DeFence. De hit points zijn het eenvoudigst, dat is namelijk gewoon je levenskracht, uitgedrukt in een getal. De magic points drukken uit hoeveel magische kracht je nog tot je beschikking hebt. Zodra je een spreuk uitspreekt worden er een aantal punten van magic points afgetrokken. Heb je een beetje te enthousiast getoverd en je puntenaantal staat op nul, dan kun je je toverijin de rest van het spel wel vergeten, althans, voorlopig.... Gold geeft (natuurlijk) aan hoeveel goudstukken je nog bij je hebt. Met deze goudstukken kun je in de diverse winkels die je onderweg tegen zult komen prachtige wapens, hebbedingetjes en nog meer vandat soort flauwekul aanschaffen. Je attack wordt uitgedrukt in een aantal dobbelstenen plus nog een getal. Staat je attack bijvoorbeeld op 2D+9, dan wil dat zeggen dat je met twee dobbelstenen mag gooien en er bij het aantal ogen nog eens negen punten opgeteld worden. Je gooit dan dus op z'n laagst altijd elf! Onder de attack vinden we de defence. Dit is het aantal punten dat van de worp van de tegenstander wordt afgetrokken.



Aanvalluuh!

Zodra je gaat aanvallen werp je de dobbelstenen. Bij het aantal ogen wordt je attack opgeteld, en vervolgens wordt daar weer de defence van de tegenstander afgetrokken. Het getal dat je overhoudt wordt van de hit points van de tegenstander afgetrokken en nu zijn de rollen omgedraaid en mag de vijand met de dobbelstenen gooien waarna weer precies hetzelfde gebeurt, alleen dan andersom. Dit gebeurt allemaal zo razendsnel dat je het in het begin nauwelijks meer bij kunt houden, vooral niet bij de spelers die de computer over heeft genomen, aangezien die lui boodschappen van drie regels binnen een halve sekonde weer wegdrukken! Mij kun je van alles wijsmaken, maar zelfs Japanners kunnen Japans niet zo

Runemaster 3

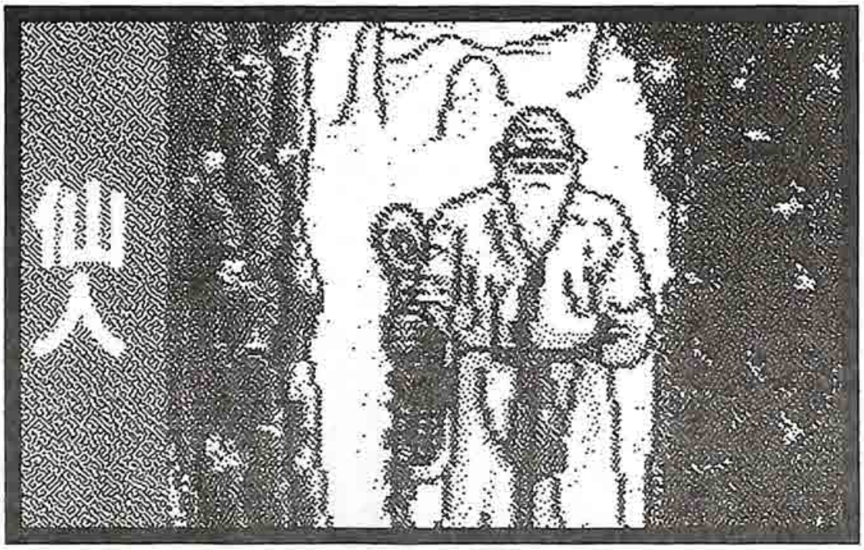
snel lezen!

Abracadabra.....

De tweede optie uit het vechtmenu is magic. Zodra je dit hebt gekozen kom je in een submenu waarje kunt kiezen uit diverse spreuken die je ter beschikking staan. Over het algemeen kun je aannemen dat het aantal dobbelstenen waarmee je (slechts een keer!) mag gooien recht evenredig toeneemt met het aantal magic points dat een spreuk kost. Met de duurdere spreuken krijg je zonder problemen even een attack van 4D, maar je magic points zijn dan ook wel in een keer op! Hier geldt dus, alleen in noodgevallen gebruiken....

Items

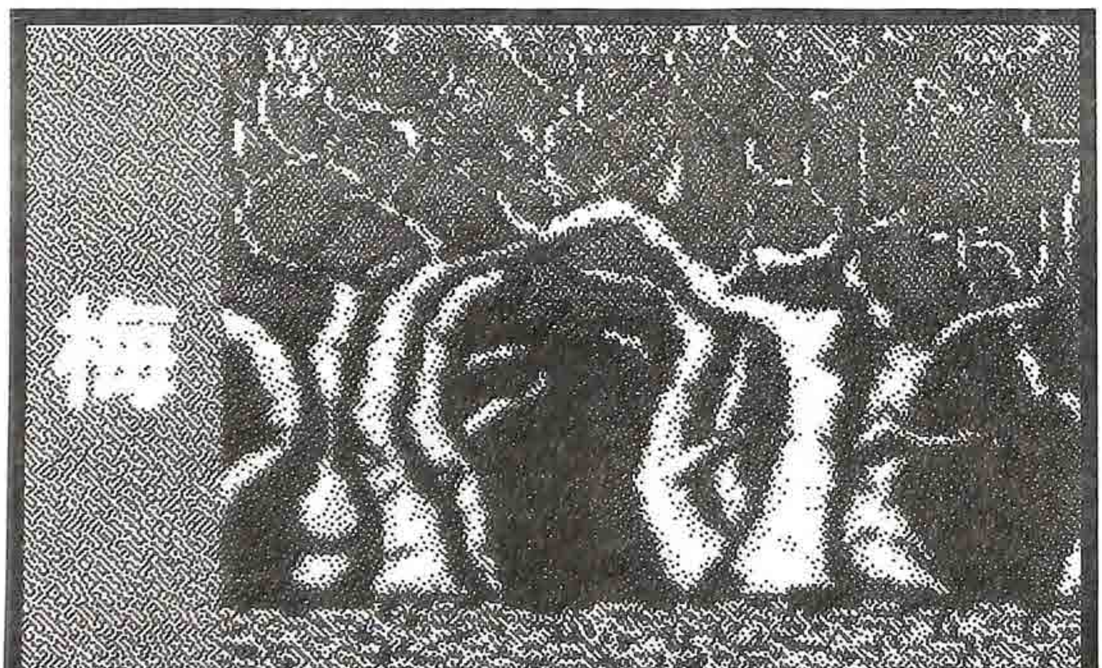
Met de derde optie kun je de diverse items die je bij je draagt selekteren, maar in het vechtmenu werkt er maar eentje: heal. Er zijnverschillende soorten heal-items, allemaal met hun eigen sterkte en allemaal met hun eigen kleurtje. De vorm is echter



steeds hetzelfde dus ze zijn altijd makkelijk te herkennen.

Helluuup!

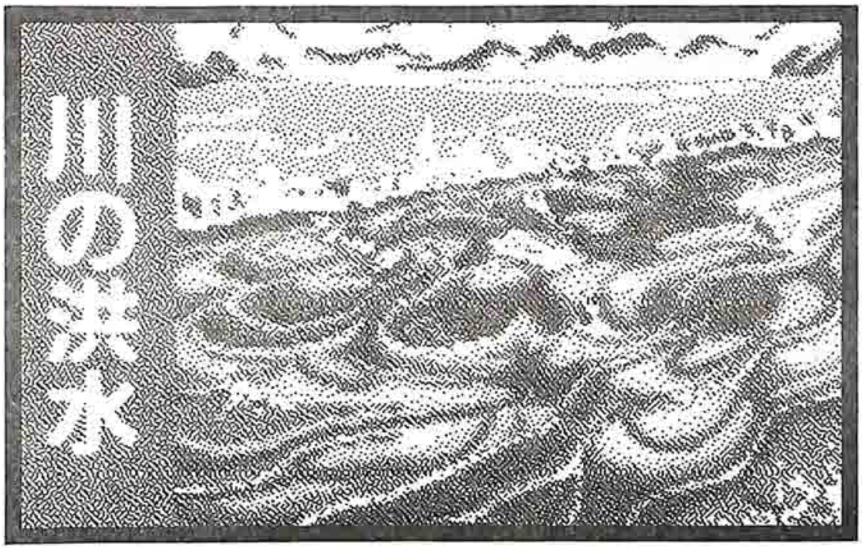
De laatste optie tenslotte, Flee, kun je selekteren als de grond je net even iets te heet onder de voeten is geworden. Pas op, vluchten werkt niet altijd, want soms weet de vijand je weer in te halen! Wacht dus nooit tot je hit points echt bijnaop zijn, want voor je het weet wordt je alsnog in de pan gehakt! Zodra je dood bent verandert je supermanportret in een plaatje een kompleet gefrustreerde shogun met een blauw oog. Gelukkig hoef je niet helemaal opnieuw te beginnen, maar wordt je slechts net een plaatsje voor de laatst gepasseerde winkel gezet.



Tijger

Tijdens het spel kom je, behalve monsters, ook diverse personen tegen die je kunnen helpen. Zo kun je een man tegenkomen die vertelt dat het naburige dorp belaagd wordt door een gigantische tijger. Als je die verslaat krijg je wel even lekker 1500 goudstukken, da's toch mooi meegenomen! Verder is er nog een kluizenaar, die je twee beurten kan laten

Runemaster 3



overslaan omdat je de leiding van zijn dorp tijdelijk op je moet nemen en een man met een perkamenten rol die je soms goud geeft als je hem aanbiedt tijdelijk het leger in te gaan.

Makkelijk?

Allemaal positieve dingen, dat klinkt wel leuk, denk je. Maar, wordt het spel zo niet een beetje erg makkelijk? Maak je geen zorgen, er zijn genoeg hindernissen. Zodra je voor een kolkende lavastroom staat kun je je lol op! Een of zes gooien en anders blijf je maar lekker staan en mag je het de volgende beurt nog een keertje proberen. Voor de gletsjer geldt hetzelfde verhaal, alleen valt hier zelfs de een weg!

Spelmenu

Niet alleen tijdens het vechten, maar ook gewoon tijdens het spel zelf kun je magie gebruiken en of items gebruiken. Er is bijvoorbeeld een spreuk die, nadat je hem uitgesproken hebt, ervoor zorgt dat je twee maal zoveel plaatsen verder gaat als dat je ogen hebt gegooid. Kijk, dat is nou leuk! Ook kun je met de optie rechtsonder het hele ganzebord bekijken om te zien hoe ver het nog is naar het eindpunt. De laatste optie tenslotte laat al je manschappen zien die je hebt verzameld.

Huh?

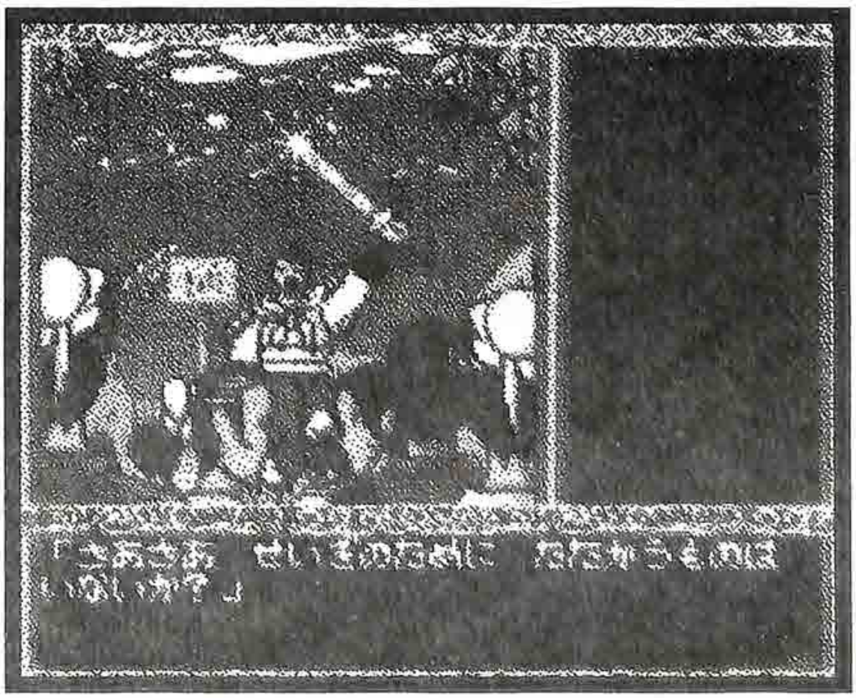
Manschappen? Dat is nieuw! In Runemaster 3 kun je, naarmate je verder in het spel komt, soldaten (samurais) om je heen verzamelen die er voor zorgen dat je hitpoints en al dat soort zaken omhoog gaan. Regelmatig loop je een eenzame samurai tegen het lijf, die je netjes vraagt of je interesse in hem hebt. Als je ja hebt geantwoord dan ligt uiteindelijk de beslissing bij hem of hij wel of niet met je meekomt. Heb je redelijke prestaties geleverd in het spel, dan zal hij ongetwijfeld met je meekomen en tadaaahhh.... je specifikaties vliegen omhoog!

Uitwisseling

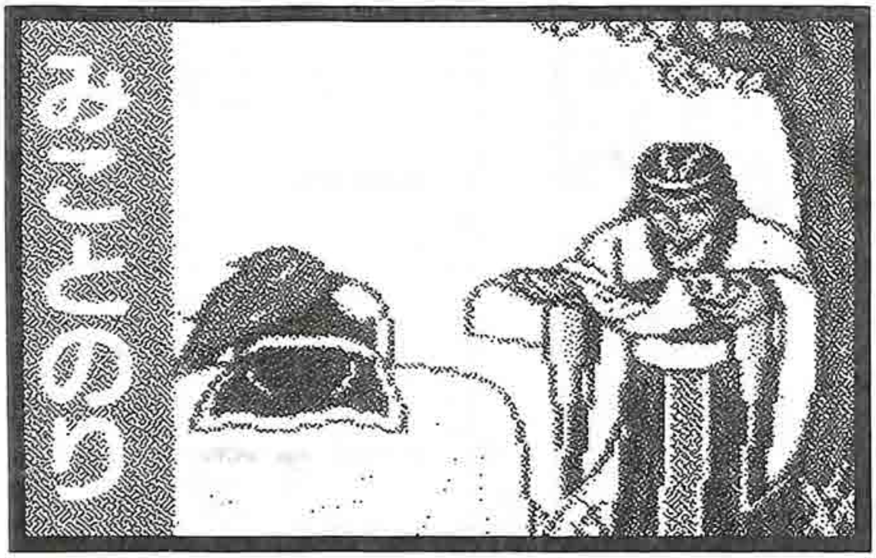
Om het nog een beetje ingewikkeld te maken zijn er ook nog zogenaamde geheime brieven te koop in de winkels. Met zo'n brief kun je een soort uitwisseling van soldaten laten plaatsvinden. Zo kun je een slappe samurai van jezelf stiekumpjes omwisselen met een grote sterke vent van je tegenstander, zonder dat 'ie d'r wat van merkt.

De winkels

Over winkels gesproken, deze kom je heel regelmatig tegen. Je magic points worden automatisch verhoogd bij binnenkomst van zo'n huisje, en tegen betaling kun je ook je hit points naar het maximum pompen. Er zijn in de winkeltjes ook verschillende wapens te koop, varierend van aardappelschilmesjes tot grote samuraisabels, in allerlei soorten, maten en.... prijzen. Ook kun je allerlei soorten heals kopen, en een paard waarmee je (slechts eenmalig) je worp met twee mag



Runemaster 3



vermenigvuldigen.

Aapjes

Het leukst in de winkel zijn de aapjes. Net zoals in Runemaster 2 kun je hier gaan gokken om te proberen wat meer geld in kas te krijgen. Was het in Runemaster 2 niet zo moeilijk om wat geld te winnen, in Runemaster 3 kun je je maar beter niet aan het gokken wagen. Er zijn drie aapjes die onder drie boompjes staan. Bij elk aapje staat een getal, des te groter het getal des te kleiner de kans dat het aapje wint, maar des te meer geld je kunt inkasseren als 'ie wint. Nu, laat ik je dan maar meteen zeggen dat de kans om een keer te winnen ongeveer een op tien is, absoluut niet lonend dus. Wel leuk om een keertje te zien.

Voorbeeldje

Okay, om te laten zien hoe leuk Runemaster 3 kan zijn, een kleine vertaling uit een scene op de derde disk. Helaas onleesbaar voor de meesten van jullie, maar wel leuk! Je komt daar op een gegeven moment bij een groot standbeeld..... "Ddd..ddd'r staat een grafschrift op..... ooohhh, wat mooi is dat gemaakt, dat is vast een graf waarin de lijken liggen van de soldaten uit het bergleger. Het gejammer van de stervenden vult de omgeving met een ijzingwekkende sfeer.... Maar, wat nu, als ik er langs ga komen ze misschien op me af, vanuit de bergen, en dan zullen ze me straffen met hun onplezierig bezoek. Kom, niet langer getreuzeld, laat ik de dobbelsteen gooien. Gooi ik een of zes, dan ontloop ik ze, anders komen ze tot leven."



Japanse intelligentie?

Goed, niet lang getreuzeld en enthousiast gooien we de dobbelsteen. Ai...drie. Onze hoofdpersoon begint nu waarachtig zeer intelligente taal uit te slaan: "Wwwww....wwwwooeeeaaaahhh, shsh... shit! De legende van het vuur komt tot leven!", en onmiddelijk zien we een prachtig plaatje van een barriere van vuur die wordt opgeworpen, met daaruit grote rode banieren van het leger, dat eens omgekomen moet zijn tijdens een veldslag. Echt, prachtig! Goed, beurtje overslaan en de volgende keer mag je het weer eens proberen. Haha!

Wowsers!

Runemaster 3 is een fantastisch spel en het heeft, zeker als we het vergelijken met Runemaster 2, erg veel inhoud; je bent het dus niet gauw zat. Enorm verslavend, werkelijk fantastische graphics en voor Compile prachtige FM-deuntjes, wat wil je nog meer? Runemaster 3 kost slechts Hfl. 145,= en met slechts bedoel ik hier ook slechts. Verplicht!

TESTOORDEEL

NAAM	Runemaster 3
MERK	Compile
SOUNDS	8
GRAPHICS	8.5
SPELKW.	8
SCORE	65
OPTIES	FM-Pac
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 145,-

GAME MACHINE

HALL OF FAME

SOFTTOP 10

NO.	TITEL	MERK	SOUNDS		GRAPHICS	SPELKW.	SCORE1	SCORE2	WERKT OP:
1.	RUNEMASTER III	COMPILE	8	F/P	8.5	8	65	65	MSX2
2.	FRAY	MICROCABIN	10	FPp	7.5	8	67	63	MSX2/R
3.	XAK II	MICROCABIN	9	FP	7.5	8	65	61	MSX2
4.	GORBY'S PIPELINE	COMPILE	8	F/P	8	7	60	60	MSX2
5.	RANDAR III	COMPILE	8	F	8	8	64	60	MSX2
6.	DUNBINE	FAMILY SOFT	6.5	Fp/P	9	6	55	55	MSX2
7.	SOLID SNAKE	KONAMI	8.5	S	8	8	65	55	MSX2
8.	SD-SNATCHER	KONAMI	8.5	S	8	8	65	55	MSX2
9.	XAK	MICROCABIN	9	FP	7.5	8	65	55	MSX2
10.	COLUMNS	TELENET	7.5	F	7	7	57	55	MSX2

HOUSETOP 5

NO.	HUIS	SCORE	TOPPER
1.	COMPILE	23	RUNEMASTER III
2.	MICROCABIN	19	FRAY
3.	KONAMI	7	SOLID SNAKE
4.	FAMILY SOFT	5	DUNBINE
5.	TELENET	1	COLUMNS

SCORES

De score van een spel komt als volgt tot stand: 2xSounds+2xGraphics+4xSpelkwaliteit. Elke maand wordt er een punt van de score van een spel afgetrokken (score 1 is dus de oorspronkelijke score, score 2 de huidige). Bij de Housetop 5 is de score de som van de "plaats-score" van alle spellen van dat softwarehuis die in de softtop 10 staan. De plaatsscore van een spel: plaatsnummer van het spel met een minnetje ervoor (negatief dus)+11. Staat een spel bijvoorbeeld derde: -3+11=8. De afkortingen die gebruikt worden in de Softtop 10: F= FM-PAC, P=PSG, S=SCC en p=PCM.



ENGINE-IMPORT

HARDWARE

PANASONIC FS-A1ST	MSX-TURBO-R	Hfl. 1995,=	*1*2*3
SANYO WAVY 70FD2	MSX-2+	Hfl. 1995,=	*1*2
SANYO WAVY 70FD	MSX-2+	Hfl. 1550,=	*1*2
SONY HB-F1XV	MSX-2+	Hfl. 1650,=	*1*2
PANASONIC FS-PC1	Color-Printer	Hfl. 1445,=	*1*2
SONY HBP-F1C	Color-Printer	Hfl. 1235,=	*1*2
SONY HBI-V1	Digi-cartridge	Hfl. 560,=	*1
HALSCAN	Hand-scanner	Hfl. 470,=	

ARCADE

FRAY	MICROCABIN	Hfl. 160,=	MSXR	*3
SEED OF DRAGON	RIVERHILLSOFT	Hfl. 178,=	MSXR	
FRAY	MICROCABIN	Hfl. 160,=	MSX2/2+/R	
FAMICLE PARODIC II	BIT2	Hfl. 144,=	MSX2/2+/R	
SOLID SNAKE	KONAMI	Hfl. 160,=	MSX2/2+/R	
QUARTH	KONAMI	Hfl. 125,=	MSX2/2+/R	
SPACE MANBOW	KONAMI	Hfl. 144,=	MSX2/2+/R	
PLAYBALL III	SONY	Hfl. 144,=	MSX2/2+/R	
COLUMNS	TELENET JAPAN	Hfl. 145,=	MSX2/2+/R	
GORBY'S PIPELINE	COMPILE	Hfl. 145,=		

ROLE PLAYING

XAK II	MICROCABIN	Hfl. 178,=	MSX2/2+/R
XAK	MICROCABIN	Hfl. 178,=	MSX2/2+/R
DRAGONSLAYER VI	FALCOM JAPAN	Hfl. 176,=	MSX2/2+/R
CRIMSON III	CRISTAL SOFT	Hfl. 177,=	MSX2/2+/R
SD-SNATCHER	KONAMI	Hfl. 194,=	MSX2/2+/R
RANDAR III	COMPILE	Hfl. 160,=	MSX2/2+/R

APPLICATION

MIDI-SAURUS	BIT2	Hfl. 380,=	MSX2/2+/R	*3

TABLE

RUNEMASTER II	COMPILE	Hfl. 98,=	MSX2/2+/R
RUNEMASTER III	COMPILE	Hfl. 145,=	MSX2/2+/R

DISKMAGAZINES

DISCSTATION 21	COMPILE	Hfl. 57,=	MSX2/2+/R
DISCSTATION 22	COMPILE	Hfl. 75,=	MSX2/2+/R
DISCSTATION 23	COMPILE	Hfl. 57,=	MSX2/2+/R
DISCSTATION 24	COMPILE	Hfl. 57,=	MSX2/2+/R
DISCSTATION 25	COMPILE	Hfl. 57,=	MSX2/2+/R
DISCSTATION 26	COMPILE	Hfl. 57,=	MSX2/2+/R

LET OP! *1

Bij deze goederen moet je vooruit betalen; de levertijd is gewoon net zo lang als anders: twee tot veertien dagen.

LET OP! *2

Bij deze spullen leveren we (vanzelfsprekend) een Europees goedgekeurde adaptor; deze zet de 220V-stroom uit je stopkontakt om naar 110V voor je Japanse hardware. De adaptor is bij de prijs inbegrepen.

LET OP! *3

Bij deze spullen leveren we als het even kan een keurige Nederlands/Engelse handleiding met duidelijke beschrijvingen. Natuurlijk wordt de originele Japanse handleiding ook gewoon meegeleverd!

LET OP!

Bestellen kan alleen telefonisch. Betaling geschiedt, behalve bij de produkten met *1 erachter, achteraf! Levering geschiedt in principe uit voorraad. De levertijd is twee tot veertien dagen. Wegens jullie enorme belangstelling echter kan het allemaal soms wat langer duren. Graag vragen we om jullie begrip!

Het leek ons het beste om spellen die bijna onspeelbaar zijn wegens het vele Japans niet in deze lijst te zetten. Ook zijn er nog een flink aantal spellen die nog nooit op de redaktie hebben gelegen en waarvan we dus niet weten of ze goed zijn te ja of te nee. De komende tijd (jaja, let op Engine #6!) zullen we ook zeker wat minder bekende software naar Europa halen en deze testen. Wordt ze goed bevonden dan zul je haar zeker op een van de volgende lijsten aantreffen!

LEVERING UIT VOORRAAD!!